РАЗРАБОТКА ЛИЧНОЙ БИОГРАФИИ

Этот раздел поможет вам в детальном описании жизни своего персонажа до того, как он стал авантюристом.

Биография персонажа состоит из пяти основных аспектов:

- Дом
- Семья
- Образование
- Жизненные впечатления
- Отношения

Следующие таблицы разработаны в помощь при разработке прошлого персонажа, которым вы хотите играть. Вы можете либо сами выбрать привлекшие вас варианты, либо довериться костям. Впрочем, это ваш персонаж, и окончательное решение в любом случае зависит от вас, а не от десятигранника.

Если вам попадется на глаза что-либо интересное, но не задуманное для вашего персонажа, то вам стоит обдумать, каким образом подстроить это под вашего героя. В этом нет ничего плохого, а уникальность биографии сделает игру еще интереснее.

Начните с таблицы 1. Каждая следующая таблица будет сообщать вам, к какой обратиться далее до тех пор, пока процесс не будет завершен.

РОДИНА

В насколько большем обществе вы родились и выросли? Было ли у вас беззаботное детство или вы провели его в сложностях и опасностях?

Обычно, родина это место где вы выросли, и которое вы покинули став авантюристом. Хотя если вы желаете, то можете раздельно выбрать места, где вы родились и где вы росли. Если так, то просто пройдите процесс дважды и объясните, почему вы переехали. Также вы можете использовать 1-ю таблицу для определения окружающей среды в каждом из мест вашего жительства.

Эти таблицы лишь начальная точка, с которой вы разрабатываете биографию персонажа. В 4-ю главу РМП в разделе о генерировании поселений включена более полная демографическая информация. ВЫ можете сами решить, кто в вашем поселении главный и назвать живущих там НИП-ов.

Для каждой расы есть отдельный вариант 2-й таблицы. Выбирайте ту, что соответствует вашей расе.

Таблица 1: Родной климат

Какая она, местность, на которой вы родились и выросли? Узнайте это при помощи двух бросков согласно следующим таблицам. Первый бросок определяет погодные условия, а второй - преобладающий тип местности. Этот выбор может повлиять, к какой местности вы лучше всего приспособлены или на ваши навыки знание (география) и знание (знатные и королевские семьи).

Когда закончите с определением своей родины, переходите к таблице 2 соответствующей вашей расе. К примеру, если вы человек, то к таблице 2А.







Ваш персонаж прошел сквозь многое еще до начала странствий

Бросок	Погодные условия
01-15	**Холодные (арктические или субарктические).** Весь год держится холодная погода, но, тем не менее, смена сезонов заметна. Длина дня и ночи сильно варьируется в зависимости от времени года.
16-65	**Умеренные.** Холодные зимы и теплые лета.
66-100	**Теплые (тропические или субтропические).** Теплая погода стоит весь год.

Бросок	Тип местности
01-10	**Пустыня.** Любая местность с редкой флорой и фауной. Это может быть как песчаная пустошь, так и поле застывшей лавы.
11-30	**Равнины.** В основном ровные, возделываемые местными жителями поля.
31-45	**Лес.** В независимости от того, растут ли там гигантские сосны и дубы или джунгли, но деревья – преобладающий тип растительности на такой местности.
46-60	**Холмы.** Этот вид местности включает горные равнины, утесы, ущелья и другие неровности земли.
61-70	**Горы.** Большая высота и кривизна поверхности. Растительность в основном выражена лесополосами, но леса и поля располагаются на боле низких видах ландшафта.
71-80	**Болота.** Включают в себя омуты трясины и другие водянистые впадины.
81-85	**Водный мир.** Включает в себя жизнь на борту и небольшие острова со всех сторон окруженные водой. Или же вы могли вырасти в подводном городе.
86-90	**Подземелья.** Вы выросли в подземной общине, глубоко под наземным миром.
91-100	**Кочевье.** У вас не было постоянной окружающей местности, поскольку вы постоянно мигрировали. Если вы изберете этот тип окружения, то обсудите с МП ваш маршрут миграций.

Таблица 2А: Родное общество, человек

Большинство персонажей-людей начинают свою жизнь в качестве селянина. Если же вы хотите играть персонажем из большего города, то вам следует посоветоваться с МП по поводу природы и расположения того города.

Когда вы узнаете, в насколько большом обществе вы выросли, переходите к таблице 3 и последующим для завершения детализации своего персонажа.

Бросок	Размер общества
01-05	**Малое племя.** Жизнь вашего общества сосредоточена на охоте и сборе плодов или же простейшем земледелии. Ваше племя насчитывает 100 человек или менее.
06-10	**Религиозная, тайная, монашеская или военная организация**. Такие виды общества тесно связаны и сосредоточены на одном общем интересе. Стандартный размер до 200 человек.
11-20	**Приграничные селения.** Жизнь на границе цивилизации сурова и опасна, но развивает самодостаточность. Большинство поселений состоит всего из одной-двух семей.
21-35	**Хутор.** Эти малые поселения обычно не более чем кучка фермерских домишек.
36-55	**Деревня.** Больше чем хутор и насчитывает 400 жителей.
56-75	**Село.** Наименьшее общество, в котором могут иметься ремес-ленники. Население от 401 до 900.
76-80	**Малый город.** Город достаточно большой, чтоб значиться на большинстве карт. Население до 2000 человек.
81-85	**Большой город.** Такой город служит регион-альным и областным центром. Размер может колебаться от 2001 до 5000 обитателей.
86-90	**Малый полис.** С населением до 12000 жителей малый полис достаточно велик, чтоб быть столицей неболь-ших государств.
91-95	**Большой полис.** Доминирующий полис боль-шой страны обычно насчитывает от 12001 до 25000 жителей.
96-100	**Мегаполис.** Только самые большие в мире города насчитывают более 25000 жителей.

Жизнь среди другого народа

Есть вероятность, что ваш персонаж вырос в меншине среди другой доминирующей расы. Возможно, вы гном, выросший среди лесных эльфов или ворхалфлинг из человеческого города. В таком случае ключевым вопросом касательно вашего персонажа будет "Почему вы выросли вдали от своего народа?". Вот несколько возможных вариантов:

- Вы находились в ученичестве у мастера другой расы.
- Ваша семья была изгнана за реальное или приписанное ей преступление.
- Вы являлись членом дипломатической мисси в дальние земли.
- Вы осели в чужом сообществе, вследствие какого-то бедствия.

И даже если ваш персонаж эльф, живущий среди эльфов, попрежнему остается вариант меньшинства. Возможно эльфы, среди которых вы живете, отличаются от вас культурой или мировоззрением. Или вы член другой подрасы или этнической группы. Помните, что даже необычные варианты добавляют жизненности вашему персонажу!

Таблица 2В: Родное общество, дворф

Дворфийске общества сосредоточены вокруг шахт, что в свою очередь являются основой их экономики.

Бросок	Размер общества
01-10	**Односемейный редут.** Вы выросли на границе дворфийских земель, далеко от остальных членов вашего клана. Вопрос: Почему?
11-20	**Передовой лагерь.** Во многих местах от 5 до 20 дворфов называют такие лагеря своим домом. Обычно это представители большой семьи старающейся разбогатеть.
21-30	**Малая шахта.** Шахта может содержать металлы вроде железа или меди, драгоценные камни вроде алмазов или что-то более экзотическое. Население от 21 до 50 особ.
31-45	**Большая шахта.** До 200 дворфов работают на такой шахте.
46-65	**Забой.** Забой включает в себя большую шахту, кузню и литейную мастерскую. До 500 дворфов живет в таком селении.
66-90	**Большой забой.** Почти как забой, только в больших масштабах. Население до 2000.
91-100	**Местность доминируемая людьми.** Дворфы выросшие в недворфийском поселении могут стать объектом несправедливых предрассудков для других дворфов, за то, что они избрали нетрадиционный путь. Определите размер общества по таблице 2А.

Таблица 2С: Родное общество, эльф

В большинстве игр, эльфы - обитатели лесов. Они живут вдали от шумных людских поселений и опасных дворфийских забоев.

Бросок	Размер общества
01-50	**Лагерь.** Эти эльфийские лагеря как минимум полукочевые и включают от 10 до 50 эльфов.
51-85	**Село.** Когда формируется эльфийское село, то оно состоит из тесно связанных семей и является неуправляемым кем-то одним в отличие от организованных городов людей. Население колеблется от 50 до 100 эльфов.
86-95	**Эльфийский город.** Существует всего несколько таких городов. Они являются центром эльфийского правительства. От 2000 до 5000 зовут их своим домом.
96-100	**Местность доминируемая людьми.** По каким-то причинам вы живете среди людей. Определите размер общества по таблице 2А.

Таблица 2D: Родное общество, гном

Гномы - уединенный народ, что стремится к спокойным исследованиям, наслаждаются дикостью и не склонны к объединению в большие группы. Когда же они организовывают поселение, то занимают большую площадь, чтоб каждая семья чувствовала себя уединенно.

Бросок	Размер общества
01-10	**Одиночная семья.** Ваша семья живет отдельно. Вопрос: почему?
11-40	**Объединение.** От двух до десяти гномьих семей организовывают свободное поселение. Численность гномов в поселении достигает 100 особ.
41-70	**Сбор.** До 1000 гномов зовут "объединение объединений" своим домом.
71-80	**Местность доминируемая людьми.** Ваша семья живет среди людей. Определите размер общества по таблице 2А.
81-90	**Местность доминируемая дворфами.** Ваша семья живет среди дворфов. Определите размер общества по таблице 2В.
91-100	**Местность доминируемая эльфами.** Ваша семья живет среди эльфов. Определите размер общества по таблице 2С.

Таблица 2Е: Родное общество, халфлинг.

Большинство халфлингов - кочевники, странствующие по всему миру. Даже когда община халфлингов организовывает поселение, то оно существует не более одного-двух поколений. Очень скоро зов дороги срывает их с обжитого места, и они вновь пускаются в путь. Долгосрочные поселения халфлингов и их жители считаются весьма странными среди их сородичей.

Бросок	Размер общества
01-30	**Клан.** Вы выросли в странствиях вместе со своей большой семьей разросшейся до 50 особ.
31-65	**Табор.** Это большая община халфлингов насчитывает в своих рядах до 100 особ.
66-80	**Поселение.** До 500 халфлингов живут в таком полупостоянном селе.
81-90	**Город.** По большому счету, город - разросшееся поселение, которое уже невозможно собрать и переместить. Обычно в городе живут от 500 до 1000 халфлингов.
91-95	**Страна.** Халфлинги называют страной два или более города расположенных не далее чем в дне пути друг от друга. Самые густонаселенные содержат до 5000

жителей.

96-100 **Местность доминируемая людьми.** Ваша семья живет среди людей. Определите размер общества по таблице 2А.

Таблица 2F: Родное общество, полу-эльф

Являясь дитем двух рас полу-эльфам всегда сложно найти место, которое они могли бы назвать своим домом. Когда же им это удается, то зачастую это не обычные поселения людей или эльфов.

Бросок	Размер общества
01-20	**Отщепенцы.** Такие поселения состоят из 5 - 50 полу-эльфов, полу-орков и других полукровок и изгнанников.
21-85	**Местность доминируемая людьми.** Ваша семья живет среди людей. Определите размер общества по таблице 2А.
86-100	**Местность доминируемая эльфами.** Ваша семья живет среди эльфов. Определите размер общества по таблице 2С.

Таблица 2G: Родное общество, полу-орк

Полу-орки выросшие в орочьем окружении становятся очень могучими вследствие тяжелых условий выживания в детстве. Полу-орки выросшие среди людей являются объектами бесконечных издевательств и предрассудков. Они - живое напоминание, что люди и орки не такие уж и разные, как им хотелось бы верить.

Бросок	Размер общества
01-20	**Отщепенцы.** Такие поселения состоят из 5 - 50 полу-орков, полу-эльфов и других полукровок и изгнанников.
21-85	**Местность доминируемая людьми.** Ваша семья живет среди людей. Определите размер общества по таблице 2А.
86-100	**Местность доминируемая орками.** Ваша семья живет среди орков. Спросите своего МП про орочий быт.

СЕМЬЯ

Говорят, что вы становитесь тем, кто вы есть благодаря родителям или тому, кто заменяет вам родителей. Каким бы ни был ваш персонаж, немногие факторы более важны в его развитии, чем семья.

Учтите, что в этом разделе слово "семья" применяться в самом широком смысле. Вашей семьей могут считаться товарищи потерпевшие вместе с вами кораблекрушение и живущие на необитаемом острове, другие бродяги из аллеи Рыбьего Глаза или добрые монахи, которые подобрали осиротевшего вас. Один из основных вопросов, на которые вы будете отвечать, проходя таблицы с 3 по 12, это "Кто же на самом деле является моей семьей?".

Таблица 3: состоятельность семьи

Насколько богата ваша семья? Хоть это никоим образом и не влияет на состоятельность вашего героя, эта информация поможет выяснить, каким должно быть ваше отношение к окружающим. Также, это хорошая зацепка для вашего МП.

Бросок	Состоятельность
01-05	**Сирота.** У вас нет семьи, о которой вы знали бы. Бросьте кости еще раз, чтоб узнать, кто воспитал вас.
06-15	**Беженец.** После бегства от войны или бедствия, у вашей семьи не осталось ни имущества, ни постоянного дохода.
16-40	**Нищий.** Иногда вашей семье приходилось выпрашивать еду и пристанище. У вас не было частной собственности, а доход редко покрывал расходы.
41-60	**Средний класс.** Вашей семье принадлежало как минимум маленькое жилище или они могли свободно снимать жилье в аренду. Доход семьи превосходит потребности.
61-75	**Зажиточный.** У вашей семьи есть и жилище и другая недвижимость или собственность. Доход семьи значительно превосходит потребности.
76-80	**Религиозный орден.** Вас вырастили члены религиозного ордена. И хоть ваша "семья" и не имеет прямого дохода, они покрывают свои потребности с дохода церкви.
81-85	**Тайный орден.** Тоже, что и выше, только расходы покрываются при помощи колдовства магов или чародеев.
86-90	**Монашеский орден.** Орден монахов принял вашу семью в свою обитель. Они живут скромно и вам приходиться также.
91-95	**Состоятельность неопределенна.** По какой-то причине экономический статус вашей семьи не поддается вычислению. Возможно, вы жили в приграничных землях в семье

Что, если моя состоятельность и социальное положение конфликтуют?

Вспомните, что Таблица 3 выражает состоятельность вашей семьи, а Таблица 4 - что думают о вашей семье в вашем обществе. Всегда есть возможность располагать значительными средствами, но при этом считаться низшим классом; к примеру у вашей семьи может быть прибыльный, но неприятный бизнес. Так же в книгах повествуется о благородных семьях, разорившихся в тяжелые времена. Такая необычная комбинация добавляет пикантности биографии вашего персонажа.

Но если ваши результаты по 3 и 4 таблицам кажутся вам несовместимыми или они не подходят задуманному вами персонажу, то просто перебросьте кости или выберите подходящий вариант сами.

охотника или разведчика.

96-100 **Военное обеспечение.** Вы и ваша семья зависите от военного (скорее всего офицера). Это означает малый прямой доход, но армия обеспечивает все ваши нужды.

Таблица 4: Социальное положение семьи

Как другие члены общества относятся к вашей семье? Если ваша семья на высоком социальном уровне, то ее известность может распространяться на ближайшие города и даже по всей стране.

Бросок	Социальное положение
01-10	**Новосельцы.** Вы и ваша семья новосельцы или беженцы в своем доме.
11-15	**Преступники.** Члены вашей семьи могут быть либо виновны в преступлении, либо ложно осуждены. В обоих случаях общество плохо к вам относиться.
16-20	**Рабы.** Ваша семья является чьей-то собственностью. Некоторые рабы занимаются изнурительным физическим трудом, другие - ведут хоть и невольничью, но изнеженную жизнь.
21-45	**Низший класс.** Большинство слуг и чернорабочих относятся к этой категории.
46-65	**Успешные торговцы или купеческая семья.** Вы можете быть ребенком кого-то простого, вроде деревенского сапожника или же знаменитости вроде личного оружейника короля Арендуила.
66-75	**Позитивная религиозная, тайная, военная или монашеская община.** Ваша семья тесно связана с организацией, к которой общество хорошо относиться, как например местная церковь или добрые монахи.
76-85	**Отрицательная религиозная, тайная, военная или монашеская община.** Тоже, что и выше, но вас боятся и не любят окружающие. Возможно, ваша семья связана с захватнической армией или скрытными магами с башни на холме.
86-95	**Высший класс.** Ваша семья считается "сливками общества".
96-100	**Дворяне.** Ваша семья на вершине социальной лестницы.

Таблица 5: Обороноспособность семьи

Когда беда постучится в вашу дверь, то как отреагирует ваша семья? В местах, где вооруженные конфликты редкость, военная подготовка может быть воспринята с удивлением и даже не одобряться. А в местах, которые постоянно в опасности, отсутствие военной подготовки расценивается как крайняя степень тупости.

Дворфы, как правило, имеют хорошую военную подготовку в связи с постоянными набегами из Подтемья.

Бросок	Обороноспособность
01-10	**Нет.** Ваша семья совершенно не может себя защитить.
11-20	**Низкая.** Ваша семья имеет низкий уровень боеготовности, что означает наличие нескольких оружий и периодическое обсуждение планов защиты от налетчиков и слабых монстров.
21-40	**Простейшая.** Большинство членов вашей семьи знакомы с основами применения дубин, копий и ножей для самообороны и защиты имущества.
41-55	**Средняя.** Ваша семья активно упражняется в военном искусстве и может подготовиться к битве за пару дней последних проверок и подготовок.
56-70	**Высокая.** Битвы - постоянная составляющая жизни вашей семьи. Большинство взрослых - ветераны нескольких битв, военное оружие и подготовка имеется у каждого из них.
71-80	**Превосходная.** В вашей семье сложились воинские традиции и таким образом все члены семьи с детства выучены быть мужественными и отважными в битве. Семейный арсенал включает в себя магическое оружие и доспехи.
81-90	**Наемная.** Ваша семья пользуется наемной защитой, такой как стражники или наемники.
91-95	**Магическая.** Члены вашей семьи используют магическую защиту.
96-100	**Смешанная.** В вашей семье нет общего уровня боеготовности. Некоторые члены - прекрасно подготовлены к битвам, другие - вообще не могут или не хотят сражаться.

Таблица 6: Семейная этика

Некоторые семьи имеют выработанные этические нормы, согласно которым принимаются решения и совершаются действия. Обычно, малые общества, которые состоят в основным из близких и дальних родственников, не терпят смутных или злобных типов.

Бросок	Семейная этика
01-25	**Нейтральная.** У вашей семьи либо нейтральная этика, либо вообще нет этического кодекса.
26-50	**Честная.** Ваша семья придержива-

ется заключенных договоров и соглашений.

51-75 **Добрая.** Ваша семья известна своим бескорыстием и склонностью помогать другим.

76-90 **Бесчестная.** Ваша семья часто нарушает соглашения и данные обещания.

91-100 **Злая.** Ваша семья совершает действия вредящие обществу.

Таблица 7: Общественное мнение

Независимо от того каких этических принципов придерживается ваша семья, отношение общества к вам может быть иным по каким-то причинам.

Бросок	Общественное мнение
01-60	**Заслуженное.** Мнение общества о вас соответствует этике вашей семьи.
61-75	**Незаслуженное.** Не важно, считают ли вашу честную семью лжецами или напротив - обеляют вашу злобную семью, но у общества сложилось о вас превратное мнение.
76-90	**Изменяющееся.** Семейная этика изменилась в лучшую или худшую сторону, но общество еще не изменило свое мнение о вас.
91-100	**Выше упреков/Ниже презрения.** Независимо от поведения вашей семьи, мнение о вас настолько укоренилось в сознание общества, что изменить его невозможно. Вы должны сами решить заслуженное ли это мнение или нет.

Таблица 8: Религиозные взгляды семьи

Есть ли у вашей семьи особые религиозные взгляды? Если ответ "Да", то сразу же возникает вопрос "какому богу вы поклоняетесь?". Ваша семья может приверженной пантеону, государственной религии, группе богов одного мировозрения или "космической истине" вроде закона или хаоса. Если же вы сделаете необычный выбор, то подставьте его в таблицу там, где используется слово "божество".

Бросок	Религиозные взгляды
01-20	**Нейтральные/Атеистические.** Ваша семья не признает ни одного из богов или имеет изменчивые религиозные взгляды.
21-40	**Сильные.** Ваша семья глубоковерующая в конкретное божество (укажите в какое).
41-60	**Исторические.** Ваша семья в течении многих лет поклоняется божеству (на ваш выбор), но не испытывает фанатичной приверженности к нему.
61-70	**Враждебные.** У вашей семьи давно сложился конфликт с представителями конкретной религии.
71-80	**Конкурирующие.** Ваша семья - представители религиозного ордена.
81-85	**Открыто еретические.** Ваша семья сторонники религиозного движения считающегося еретическим или опасным в вашей стране.
86-90	**Скрытно еретические.** Тоже, что и выше, но ваша семья скрывает свои верования от общества.
91-100	**Смешанные.** Ваша семья открыто поклоняется одному божеству, а тайно - другому.

Таблица 9: Репутация семьи

Можно выбирать себе друзей, но нельзя родственников. Эта таблица описывает, как относится к вам общество, основываясь на поведении вашей семьи.

Эта таблица пересекается с 4 и 7 таблицами, поскольку все три отвечают на вопрос "Что думают другие о вашей семье?". Опять-таки, если у вас выпадут очень разнящиеся варианты, то либо придумайте логическое пояснение тому, либо просто перебросьте кости.

Бросок	Репутация
01-40	**Неважна.** Ваша семья не имеет влияния на отношение к вам. Мнение о вас формируется независимо от того, из какой семьи вы происходите.
41-55	**Хорошая.** Вашу семью знают как верных союзников.
56-65	**В основном хорошая.** Ваша семья известна своей порядочностью, но в семье не без урода.
66-75	**Одна-две черные овцы.** В основном члены вашей семьи порядочны, но один или более членов портят вашу репутацию.
76-90	**В основном плохая.** В основном к членам вашей семьи относятся плохо, но один или более членов семьи проявили положительные качества, чем снискали уважение.
91-100	**Плохая.** Общество считает всех членов вашей семьи подлецами и мерзавцами.

Таблица 10: Политические воззрения семьи

Политика влияет на всех. Даже в спокойном королевстве с общелюбимым монархом, ваша семья может иметь сильные и открытые положительные взгляды на короля и его семью.

А чувство неудовлетворенности текущим политическим положением в стране, создает неисчислимое количество интересных возможностей для вас и вашего МП.

Бросок	Политические взгляды
01-15	**Аполитические.** У вашей семьи нет четких политических взглядов.
16-30	**Лояльные.** Ваша семья поддерживает текущую политическую систему и правителя.
31-40	**Вовлеченные.** Ваша семья часть политической системы и поддерживает ее.
41-45	**Вовлеченные прогрессивные.** Ваша семья часть системы, но открыта для новых идей.
46-50	**Вовлеченные радикальные.** Ваша семья часть системы, но активно стремится к смене режима.
51-65	**Лояльно-оппозиционные.** Ваша семья поддерживает текущую политическую систему, но желает смены правителя.
66-75	**Неудовлетворенные.** Ваша семья недовольна текущей политической системой, но не жалуется на правителя.
76-85	**Раскольнические.** Ваша семья тайно поддерживает мятежников или движение за смену власти.
86-90	**Радикальные.** Ваша семья открыто протестует против текущей системы и правителя.
91-100	**Смешанные.** Одна часть вашей семьи поддерживает систему и/или правителя, а другая стремится к их свержению.

Таблица 11: Структура семьи

Как организована ваша семья? Большинство семей имеют какую-то структуру, даже если это просто "уважение" детьми родителей.

Чем серьезнее бизнес или интриги семьи, тем детальнее разрабатывается внутренняя система управления.

Бросок	Структура семьи
01-10	**Неорганизованная.** Ваша семья не имеет системы управления. Каждый зависит только от себя.
11-30	**Старейшины.** Старейшие члены руководят вашей семьей.
31-40	**Патриархат.** Мужчины руководят семьей.
41-50	**Матриархат.** Женщины руководят семьей.
51-60	**Олигархат.** Самый богатый руководит семьей.
61-70	**Самый одаренный.** Вашей семьей руководит самый одаренный (как правило, в семейном бизнесе).
71-90	**Разделенная.** Часть вашей семьи подчиняется одной системе, другая - иной.
91-95	**Внешняя.** Ваша семья подчиняется постороннему человеку; сюзерену или кому-то иному, которому ваша семья поклялась в преданности.
96-100	**Доминатор.** Жестокий или опасный член правит семьей при помощи страха.

Таблица 12: Примечательный предок

В каждой семье есть избранные сыны, одаренные дочери, а также чокнутые тетушки и дядюшки. Если вы хотите действительно странную семейку, то бросьте кости несколько раз.

Эта таблица использует термин "предок", поскольку эта известная личность не будет находиться рядом с вами и напрямую влиять на вашу жизнь. Но с позволения МП, нет причин, по которым вы не могли бы подставить вместо "предок" любого члена семьи.

Вы должны написать пару предложений о каждом подключенном вами предке, про то каким он был человеком и как повлиял на семью. Вам не нужно расписывать полную биографию того человека, достаточно предоставить общую информацию, которая даст МП дополнительные зацепки к созданию нового квеста, а вам возможность рассказывать занятные байки о своей семье.

Бросок	Примечательный предок
01-49	**Нет.** У вас нет знаменитых предков.
50-55	**Забыт.** Ваша семья не знает или забыла о своих примечательных предках. Но при этом информация о них может всплыть в ходе приключений.
56-60	**Иммигрант.** Ваш предок был переселенцем из дальних земель, о которых почти ничего неизвестно.
61-63	**Искусный ремесленник.** Ваш предок был ремесленником высокого мастерства, создавшим изделие до сих пор считающимся эталоном качества.
64-66	**Успешный торговец.** Ваш предок создал новый бизнес, товар или торговый путь, который поныне приносит прибыль вашей семье.
67-69	**Неудачливый торговец.** Ваш предок создал новый бизнес, товар или торговый путь, который был куплен, утерян или украден у него.
70-72	**Священник.** Ваш предок был известным священнослужителем.
73-75	Мастер тайных искусств. Ваш предок был известным магом или чародеем.
76-77	**Артефакт.** Ваш предок владел специфическим или необычным предметом, который стал (или не стал) семейной реликвией.
78	Создатель заклинания. Ваш предок известен созданием заклинания, которое ныне забыто.

79 **Создатель предмета.** Ваш предок создал магический предмет с известной репутацией.

80-81 **Герой-победитель.** Ваш предок был великим военным лидером, одержавшим множество побед.

82-83 **Поверженный герой.** Ваш предок был великим военным лидером, который, в конце-концов, был повержен.

84 **Успешный основатель**. Ваш предок основал общество, которое преуспевает до сих пор.

85 **Неудачливый основатель.** Ваш предок основал общество, которое прекратило существование.

86 **Успешный лидер.** Ваш предок занимал высокий пост в текущей политической системе.

87 **Неудачливый лидер.** Ваш предок занимал высокий пост в сверженной политической системе.

88-90 **Успешный герой.** Ваш предок свершил великое деяние, вернул важный артефакт или убил опасного монстра либо злодея.

91 **Неудачливый герой.** Ваш предок свершил великое деяние, вернул важный артефакт или убил опасного монстра либо злодея, но никто в это не верит.

92 **Ложный герой.** Ваш предок подстроил историю (всеми считаемую истинной), от том, что он совершил великое деяние, вернул важный артефакт или убил опасного монстра либо злодея.

93 **Изгнанник.** Ваш предок был королем или дворянином, что утратил власть и вынужден был бежать в чужие земли.

94 **Павший мятежник.** Ваш предок известен тем, что помогал провалившемуся востанию.

95 **Предатель.** Ваш предок известен как предатель нации или общества.

96 **Культист.** Ваш предок имел связи с слугами темного бога или культа зла.

97 **Преступник.** Ваш предок был ужасным преступником, совершившим много зла по всей стране.

98 **Пророчество.** Ваш предок был обьектом великого пророчества.

99 **Божественный.** Ваш предок по слухам стал богоподобным или имел значительные связи с богами.

100 **Пришелец.** Считается, что ваш предок прибыл из иного мира.

ОБРАЗОВАНИЕ

Никто не рождается воином или магом. Кто-то должен показать вам, как пользоваться мечом, взламывать замок или проводить религиозный обряд. Следующие таблицы расскажут, какое образование вы получили до начала ваших странствий.

Таблица 13: Навыки приобретенные в детстве

Все персонажи приобретают какие-нибудь навыки в детстве. Эти навыки могут повлиять на род ваших интересов и выбор профессии в будущем. Эта таблица покажет, на каком предмете вы были сосредоточены в детстве, и какая деятельность привлекала вас наиболее.

Заметьте, что образование, полученное в детстве, отражается в навыке получаемом вами. Если вас не устроит навык предложенный этой таблицей, то либо перебросьте кость, либо выберите подходящий вариант сами.

Бросок	Навыки
01-20	**Внешние.** Вы изучили основы выживания на дикой местности.
21-40	Чтение книг. Вы научились читать и писать.
41-55	**Религия.** Вы изучили религиозные верования своего общества или семьи. Вы их либо приняли, либо отвергли.
56-65	**Язык.** Вы обучились иностранному языку.
66-75	**Искусства.** Вы проявили способности к пению, рисованию или другому искусству.
76-85	**Мультикультурные.** Вы путешествовали или переезжали достаточно, чтоб понять, что мир - огромен и в нем расположены множество народов и стран.
86-95	**Бизнес/Политика.** Вас в детстве интересовала политика или бизнес.
96-100	**Магические.** вы проявили способности к тайным искуствам.

Таблица 14: Официальное образование

Большинство семей, которые могут себе это позволить, стараются дать своим детям официальное образование. Иногда, это образование - часть хождения в подмастерьях или же приобретается само собой, в результате участия в семейном бизнесе.

Вы можете сделать и боле одного выбора из этой таблицы, но не забывайте, что образование не должно расходиться с личностью персонажа.

Бросок	Сфера знаний
01-25	**Аграрная.** Вы изучили основы фермерства и животноводчества.
26-30	**История.** Вы изучили общую историю нации или местности.
31-35	**Политика.** Вы изучили политическую философию.
36-40	**Религия.** Вы изучили религиозные

	тексты и философию.
41-45	**Естествоведение.** Вы изучили биологию и геологию.
46-50	**Зарубежная культура.** Вы изучили культуру других рас или наций.
51-55	**Искусства.** Вы обучились художественному, танцевальному, скульптурному или другому искусству.
56-60	**Литература.** Вы перечитали множество прозы и поэзии, вследствие чего освоили основы сочинения.
61-65	**Математика.** Вы изучили основы математику.
66-70	**Высшая математика.** Вы изучили сложную математику.
71-75	**Астрономия.** Вы изучили движение звезд. В зависимости от культуры, это может включать в себя астрологию.
76-85	**Полное образование.** Вы получили образование при королевском дворе.
86-95	**Уличная школа.** Время, проведенное на улицах, выучило вас карман-ничеству и шулерству.
96-100	**Магия.** Вы изучили "защиту от темных искусств" и способы сражения с монстрами и темной магией.

Спокойная жизнь редка

У некоторых персонажей было идеальное, спокойное детство, но не у столь многих, как вы думаете. Эти таблицы предполагают, что в вашем детстве было хотя бы несколько драматических (если не травматических) событий.

С другой стороны, если вы хотите более насыщенного дет-ства, то проходите все таблицы по нескольку раз или выбирайте по несколько вариантов. Вы можете делать со своим персонажем все, что хотите.

Таблица 15: Обучение ремеслу

Для большинства персонажей мысль о жизни авантюриста начинается с мечты. В реальной же жизни, они становятся подмастерьями, в каком-то ремесле, вступают в религиозный или военный орден, в который направляет их семья, ведут семейный бизнес, отправляются работать на полях или же занимаются какой-нибудь еще работой.

Бросок	Ремесло
01-20	**Фермер.** Вы помогаете садить, растить и собирать урожай.
21-30	**Охотник/Егерь.** Вы занимаетесь выслеживанием животных и добычей мяса и шкур.
31-40	**Ремесленник.** Вы научились созданию (любой вид) предметов.
41-50	Религия. Вы проходили дальнейшее обучение в церкви, что включало в себя становление аколитом или другим церковным служащим.
51-60	**Политик.** Вы ходили в подмастерьях у политика или чиновника.
61-70	**Лекарь.** Вы приобрели навыки врачевателя или травника.
71-75	Специалист. Вы обучились специфическому ремеслу, как, например, библиотекарству или адвокатуре.
76-85	**Военная подготовка.** Новобранцы обычно становятся пехотинцами или лучниками, а те, кто повыше социальным статусом - младшими офицерами или оруженосцами.
86-90	**Специальная военная подготовка.** Примерами являются артиллерия, оружейник, снабженец, логист или разведчик Подтемья.
91-95	**Монашеский/Рыцарский орден.** Вы были взяты в подмастерья рыцарями или монахами.
96-100	**Подмастерье тайных искусств**. Вы были подмастерьем у мага или чародея, обучавшего вас магии.

ЖИЗНЕННЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ (ДО СИХ ПОР)

Жизнь - конечно же, не только обучение профессии. Подумайте о своей собственной жизни, событиях в ней хороших и плохих, через которые вы прошли. Также и с вашим персонажем - жизнь в фантастическом и опасном мире имеет, как минимум, столько же триумфов и поражений.

Таблица 16: События в детстве

Некоторые события в детстве могут серьезно повлиять на последующую жизнь.

Бросок	Событие
01-15	**Пережил опасности.** Возможно, вам угрожало опасное создание или вы были похищенны налетчиками.
16-30	**Пережил глобальное бедствие.** Когда вы были ребенком, ваше обществопоразило наводнение, чума, голод или другое бедствие.
31-45	**Предпринял долгое путишествие.** Это могло быть путишествие в одну или обе стороны. Решите, куда вы отправлялись и зачем.
46-55	**Свидетель.** Вы стали свидетелем преступления или жестокости
56-60	**Астрономическое событие.** Вы родились под странной луной, кометой в небе или во время другого феномена.
61-65	**Потрясающее событие.** С вами произошло нечто потрясающее, как, например, встреча с королем или прямое общение с богом.
66-75	**Стал беженцем.** Война или другое бедствие уничтожило ваше общество.
76-85	**Смерть в семье.** Вы потеряли родителя или другого важного члена семьи.
86-95	**Болезнь.** У вас был врожденный дефект или вы заболели мучительной болезнью.
96-100	**Ранение или физический дефект.** это могут быть ожоги или шрамы, а также более серьезные дефекты.

Таблица 17: События в юношестве

Большинство персонажей постигают большой мир в свои юношеские годы. Используйте эту таблицу, чтоб определить, что прекрасного или ужасного случилось с вашим персонажем в юношестве.

Бросок	Событие
01-15	**Сражение.** Вы помогли в обороне общества от налетчиков или чудищ.
16-25	**Приключение.** Вы поучаствовали в малом приключении как, например, сопровождали разведывательный караван, или помогали организовывать ферму.
26-35	**Политическое.** Возможно, вы выступали от лица политического движения или кандидата, а возможно выступали против кого-то.
36-50	**Большая романтика**. Сильный эффект могла произвести обманутая любовь или длительные отношения с нежным или грубым любовником.
51-60	**Религия.** Вы были истово верующим и возможно принесли обет или клятву.
61-70	**Магическое.** У вас проявился талант к чтению заклинаний или магические способности. Вы могли либо рассказать, либо скрыть это.
71-80	**Лечение.** Вы выхаживали члена семьи или какого-то героя.
81-95	**Преступление.** Вы преступили закон. Вы могли либо понести за это наказание, либо научились избегать последствий и выжили.
96-100	**Открытие.** Вы открыли в себе одаренность или способность, как например, очень острое зрение или умение ловко чревовещать.

Таблица 18: Поворотное событие

Некоторые события столь значительны, что могут полностью изменить жизнь персонажа. Эти события не зависят от возраста или опытности, а могут случиться в любое время. Имейте в виду, что если вы не хотите, то можете не проходить эту таблицу.

Для многих, эта таблица представляет последнее важное событие, что произошло с персонажем до начала странствий.

Бросок	Событие
01-55	**Без поворотных событий.** Таблицы 16 и 17 раскрывают самые важные события вашего прошлого.
56-65	**Беженец.** В результате какого-то бедствия, вы были вынуждены покинуть свой дом.
66-70	**Культурный сдвиг.** Большая, тесно связанная группа влилась в ваше общество, создавая трения с местным населением. В результате вас окружила новая культура и новые проблемы. У вашего МП могут быть предложения о том, кто эти новые поселенцы и по какой причине они прибыли.
71-75	**В осаде.** Атаки организованной банды налетчиков угрожали вашему обществу в течении долгого времени.
76-80	**Кульминационное сражение.** Опасный монстр или преступник угрожал обществу и лишь недавно был убит или изгнан.
81-85	**Всеобщая война.** Вооруженный конфликт охватил ваше общество. Это могла быть война традиций, революция или нападение орды чудищ.
86-95	**Глобальное бедствие.** Глобальные бедствия включают в себя: землетрясение, сдвиг климата, голод и повторяющиеся эпидемии чумы.
96-100	**Религиозное пробуждение.** К примеру, образовалась новая религия, разногласия раздирают существую-щую или было провозглашено пророчество.

Знай своих родственников

Из этого раздела вы узнаете о важных людях в жизни вашего персонажа. Эти таблицы предлагают лишь основы, остальное вы напишите сами.

Вот некоторые моменты, которые вы должны решить о родственниках персонажа:

- Живы или мертвы. А если больны, то, как это случилось? В каком возрасте вы тогда были?
- Занятость. Ваши единокровки достаточно взрослы для обеспечения своих потребностей? Как давно ваши родители ушли на покой?
- Расположение. Где живут ваши родичи?

Какими будут ответы зависит только от вас. Если вы достаточно амбициозны, то можете провести членов семьи через некоторые таблицы этой главы или расчертить семейное дерево.

ОТНОШЕНИЯ

Далее мы отвернемся от событий в пользу людей. Населяя мир своего персонажа интересными семьей, друзьями и врагами вы делаете тот мир более жизненным, а заодно предоставляете МП дополнительные средства для разработки приключений. Возможно, у вас выкрали в сестру. Или возможно ваш дядя стал капитаном городской стражи и позволит вам проскользнуть в башню, если вы добудете его жене конкретный цветок.

Таблица 19: Родители

Возможно, самым важным из всех базовых отношений является связь персонажа с его родителями.

Если предыдущие таблицы уже сообщили вам информацию о родителях персонажа, то возможно, вам следует выбрать подходящий пункт самостоятельно, а не полагаться на кость.

Бросок	Статус родителей
01-55	**Двое живых.** Оба ваших родителя живы и здоровы.

56-65 **Один живой.** Вы сами выбираете, кто жив и как умер другой.
66-70 **Оба мертвы.** Опять-таки вы описываете причины.
71-80 **Один болен.** У одного из родителей затяжная болезнь или инвалидность.
81-85 **Оба больны.** Оба ваших родителя больны затяжной болезнью или инвалиды.
86-95 **Утеряны или неизвестны.** Вы можете узнать о них больше в предстоящем приключении.
96-100 **Опекун или приемные родители.** Можете повторить эту таблицу, если хотите узнать их статус.

Таблица 20: Единокровки

На втором месте после отношений родитель-ребенок стоят отношения ребенок-единокровки. Эта таблица определит, сколько у вас единокровок.

Бросок	Статус единокровок
01-25	**Нет.** Вы единственный ребенок в семье.
26-45	**Старший**. У вас 1d4 младших единокровок.
46-75	**Средний.** У вас 1d3 старших и 1d3 младших единокровок.
76-95	**Младший.** У вас 1d4 старших единокровок.
96-100	**Близнец.** У вас есть единокровный близнец, идентичный близнец или двое тройных близнецов.

Таблица 21: Прародители

У многих людей есть прародители. У долгоживущих рас прапрародители и пра...родители встречаются еще чаще. Также вы должны решить, какое участие они принимают в вашей жизни.

Бросок	Статус прародителей
01-20	**Нет.** Вы их помните, но все они умерли.
21-30	**Родители матери живы.** Родители отца скончались.
31-40	**Родители отца живы.** Родители матери скончались.
41-60	**По одному с каждой стороны.** Выберите кто.
61-70	**Трое живы.** Опять-таки выбирайте сами.
71-80	**Прапрародители живы.** По крайней мере, один или больше. Определите сами, сколько их и кто они. Затем бросьте снова, чтоб узнать о прародителях.
81-100	**Неизвестны.** Они умерли, когда вы были еще совсем маленьким.

Таблица 22: Дальние родичи

Эта таблица включает теток, дядей, кузенов, племянников, родственников по браку, связи, разорванные после расторжения брака и другое. Отношения с дальними родственниками могут быть как сложными, так и простыми. На ваш выбор.

Бросок	Статус дальних родичей
01-10	**Нет.** У вас нет живых родственников, помимо тех о ком уже упоминалось ранее.
11-20	**Нет известных родственников.** У вас возможно и есть дальние родичи, но вы не знаете, кто они и сколько их.
21-55	**Мало живых родичей.** У вас 1d10 живых родичей.
56-90	**Много живых родичей.** У вас 2d12 живых родичей.
91-100	**Огромная семья.** Вы знаете дюжины родичей разных поколений.

Таблица 23: Друзья

Вашими друзьями могут быть партнеры по приключениям или НИПы, которых МП будет использовать для создания квестов и атмосферы. В любом случае вы можете создать себе сколько угодно друзей и детализировать их насколько сами того хотите.

Бросок	Статус друзей
01-15	**Нет.** Вы одиночка по собственному выбору или по обстоятельствам.
16-30	**Утерян.** Важный для вас друг мертв или исчез.
31-50	**Мало.** Вы не слишком легко заводите друзей, но вы хороший друг для тех, кто у вас есть.
51-80	**Несколько.** У вас несколько друзей, которые являются вашими компаньонами или коллегами, но они не слишком близки вам.
81-100	**Много.** У вас много приятелей, но мало кто из них важен для вас.

Таблица 24: Враги

Ваши враги, от уличных забияк до великих злодеев, формируют вашу жизнь в той же мере, что и позитивные отношения. Ну и, как минимум, враги - хорошая сюжетная заготовка для МП. Это еще одна таблица, которую стоит пройти более одного раза.

Бросок	Статус врагов
01-15	**Врагов нет.** Пока...
16-25	**Враг детства.** Некоторые проявляли к вам недоброжелательность и предвзятость, но на данный момент у вас нет повода для вражды.
26-30	**Обманутый любовник.** Вы обманули чью-то любовь.

31-35	**Друг или родственник обманутого любовника.** Кто-то питает к вам злые чувства за то, как вы обошлись с объектом любви.
36-40	**Романтический соперник.** Вы заняли чье-то место в какой-то сфере и на вас за это злятся.
41-50	**Враг семьи.** Ваша семья заработала вражду личности, группы или другой семьи.
51-55	**Враг моего друга - мой враг.** У одного из ваших друзей есть враг, который теперь ненавидит и вас.
56-60	**Социальный соперник.** вы обманули (не важно в действительности или лишь в воображении той личности) кого-то в социальном или деловом вопросе.
61-65	**Преступник.** Один или более местных преступниковобратили на вас свою ярость за то, что вы свершили какое-то благородное деяние.
66-70	**Монстр.** Один или более местных монстров считают вас угрозой, возможно, в результате мелкой стычки.
71-75	**Враг по мировоззрению.** Некая персона с противоположнми взглядами имеет с вами философские разногласия.
76-80	**Политический враг.** Дворянин, офицер или другая высокородная особа недоброжелательна к вам из-за отстутствия манер (действительное или вымышленное) или за то, что вы раскрыли его тайные планы.
81-85	**Магический соперник.** Другой подмастерье или студент тайных искусств ненавидит вас. Возможно, за то, что вы любимчик наставника.
86-90	**Дьявольский враг.** Демон, дьявол или другой могущественный Внешний считает вас настоящей или возможной угрозой.
91-95	**Внутрений враг.** Кто-то из вашей

Пример: Люсинда, паладин полу-орк

Допустим, Джек хочет нового персонажа 1-го уровня для новой кампании Дэйва. Он выбирает полу-орка, считая это интересным разнообразием от людей и халфлингов, которыми он обычно играет. Все ИП будут начинать игру с одной локации, но МП пока не объявил, что это за местность. Джек пропускает Таблицу 1 и переходит к Таблице 2G, где после броска кости он узнает, что его полу-орк выросла в местности доминируемой людьми, что, впрочем, неудивительно. Бросив кость в 3-й таблице, он узнал, что его героиня - сирота, и потому пока пропускает таблицы с 4 по 12, но возможно информация из них понадобится позднее. Джек предпочитает начать игру, не располагая знаниями, предлагаемыми этими таблицами.

Проходя Таблицу 13, он узнает, что его полу-орк получила религиозное воспитание. Пробежавшись по 14 и 15 таблицам, он обыгрывает идею о полу-орочьей священнице, которую в детстве принял монашеский орден и воспитал в своей вере. Но результат 03 в Таблице 16 "Пережил опасность" и 90 в Таблице 17 "Преступление" изменил его замысел. Сопоставив сиротское детство с этими данными, у Джека появился новый вариант биографии. Опасность в детстве он решил совместить с причиной, которая сделала ее сиротой, было совершено преступление, но она была не субъектом, а жертвой. С учетом того, что полу-орков всегда воспринимают с подозрением, он решает, что родителей его полу-орка убила разгневанная толпа. Только ребенок смог сбежать и ее подобрал добрый священник, воспитавший девочку в своей вере. Таким образом, ее официальным образованием стала религия (таб. 14), но памятуя о судьбе родителей, она вытренировала в себе военные навыки (таб. 15). Поворотным событием в ее жизни стало религиозное пробуждение в юношеские годы (таб. 18) - когда она поняла, что ее призвание стать паладином.

Сложив все вместе, Джек прошелся по остальным таблицам. Он уже знал, что оба ее родителя мертвы, но все равно прошел Таблицу 19, что бы узнать, жив ли ее наставник - результат выпал 67 и он решил, что старый священник Пелора недавно скончался, открыв ей путь к карьере авантюриста. Зная, что у персонажа могли остаться живые родичи в лице теток, дядей, кузенов или даже прародителя или двоих (возможно даже чистокровные люди или орки), он говорит МП, что о родичах предпочтет узнать в процессе странствий, и не будет сейчас проходить таблицы 20-22.

Поддерживая концепцию своего персонажа, Джек называет ее Люсинда (не орочье имя символизирует, что это необычный полу-орк) и решает, что у нее нет друзей (таб. 23). Осмотрев 24-ю таблицу, он также решает, что у нее нет никаких особых врагов, хоть она и помнит толпу, убившую ее родителей, но она не хочет мстить им. Вместо того, чтоб нести возмездие, она позаботиться о предотвращении таких трагедий с другими.

С кучей белых пятен для заполнения, по мере развития персонажа и множеством сюжетных зацепок для МП, у Джека теперь есть сильный и драматический персонаж, чьи черты характера определяют, как отыграть ту или иную ситуацию. Люсинда стала большим, чем набором статистик на бумаге - ее личность, цели и мотивации ясны с самого начала игры.

	семьи боится и ненавидит вас скрытно или явно.
96-100	**Воображаемый враг.** Вы ошибочно считаете, что кто-то желает вам зла.

Таблица 25: Инструкторы

У многих людей имеются тесные отношения с наставниками, учителями, старшими офицерами и т.п. Для удобства назовем их всех инструкторами. Эти отношения не только хорошая основа для НИПа, но и возможная рекомендация о том, каким должен быть ваш1-й уровень. Когда пройдете эту таблицу, пометьте себе, как зовут вашего учителя, где он живет и т. п., а заодно решите, жив ли он или умер.

Бросок	Статус инструктора
01-15	**Нет.** Либо вы всех их забыли, либо вы всему обучились сами.
16-40	**Основы.** Простой, но хороший инструктор обучил вас базовым навыкам (выберите, жив ли он и отметьте некоторые его особенности).
41-50	**Продвинутый.** Очень хороший инструктор обучил вас продвинутым знаниям в военном, магическом или жреческом ремесле.
51-55	**В разладе.** Вы разозлили или другим образом поссорились с инструктором.
56-60	**Исчез.** Инструктор, который обучил вас всему, что вы знаете, исчез.
61-70	**Одолжение.** Ваш любимый инструктор попросил вас о услуге или обете (опишите, что это за обет или услуга).
71-80	**Нет связей.** Человек, который обучил вас большинству ваших знаний, теперь ниже вас по уровню знаний.
81-90	**Ниже классом.** Тоже, что и выше, но ваш инструктор ниже вас по социальной лестнице.
91-95	**Другая раса.** Ваш любимый инструктор - представитель другой расы (выберите какой).
96-100	Экзотический. Ваш инструктор - экзотичен (не гуманоид, из внешнего мира и т. п.).

Поздравляем. Вы закончили!